

RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE HOCKEY SUR GLACE | SAISON 2020-2021

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessous, la réglementation générale du RSEQ Montréal et les règlements de Hockey Québec (HQ).

N.B. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

2. ÉTHIQUE SPORTIVE

Les valeurs de respect et d'éthique sportive sont au cœur des actions et services offerts par le RSEQ Montréal. Nous appliquons les principes d'intervention du programme des 3R de l'éthique sportive soient :

- Respect envers soi-même
- Respect envers les autres
- Responsabilité de nos actions

Le RSEQ Montréal met à la disposition de ses élèves-athlètes, entraîneurs et membres du personnel d'encadrement, un code d'éthique du sport étudiant auquel ils devront se conformer, sous peine de sanction.

Nous vous invitons à prendre connaissance des différentes informations relatives au programme des 3R de l'éthique sportive sur notre site internet : <https://www.rseqmontreal.com/fr/formation/3r-de-l-ethique-sportive/>

3. CATÉGORIES

Catégorie	Date de naissance
Benjamin *	du 1 ^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2008
Cadet	du 1 ^{er} octobre 2005 au 30 septembre 2007
Juvenile	du 1 ^{er} juillet 2002 au 30 septembre 2005

* Benjamin : Il est à noter qu'un maximum de cinq (5) joueurs et un (1) gardien de but nés entre le 1^{er} octobre 2006 et le 30 septembre 2007 seront acceptés par match. Aucun joueur double (2) lettres ne sera accepté parmi ces derniers.

3.2 RÈGLE DE MISE EN ÉCHEC APPLIQUÉE

Catégorie	Sans Contact	Contact physique
Benjamin	Toutes divisions	AUCUN
Cadet	Division 4	Divisions 3
Juvenile	Division 4	Divisions 3

4. ADMISSIBILITÉ

4.1 ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES

Pour chacune des divisions, les équipes seront formées de la manière suivante :

- Division 3 : un maximum de cinq (5) patineurs double lettre dont 2 patineurs AA plus un (1) gardien de but AA ou BB sera accepté sur l'alignement par partie. *Joueur AA à inscrire sur la feuille de match;
- Division 4 : Aucun patineur ou gardien de but double lettre de la saison en cours ou de la saison précédente ne sera accepté.

4.2 ADMISSIBILITÉ DES ÉLÈVES-ATHLÈTES

4.2.1 Un joueur qui prend part à la ligue de hockey sur glace du RSEQ Montréal ne peut prendre part à un match dans une autre ligue scolaire (exemple : LHIQ, LHPS, UAA) de même qu'un joueur inscrit dans une de ces ligues ne peut prendre part à un match dans la ligue du RSEQ Montréal.

4.2.2 Tout joueur en retard, dûment identifié sur la feuille de match, devra être arrivé au banc de son équipe et prêt à jouer avant le début de la deuxième période pour pouvoir prendre part à une rencontre.

4.2.3 Calibre civil accepté :

4.2.3.1 Équivalences hockey féminin : Une fille qui évolue dans une équipe féminine triple (3) lettre sera considérée comme un joueur AA. Cependant si elle évolue dans une équipe triple (3) lettre masculine, elle sera considérée comme un joueur triple (3) lettre.

Une fille qui évolue dans une équipe féminine double (2) lettre ne sera pas considérée comme joueuse double (2) lettre. Cependant si elle évolue dans une équipe double (2) lettre masculine, elle sera comptabilisée comme un joueur double (2) lettre.

4.2.3.2 Un joueur Midget AA doit obligatoirement évoluer dans la catégorie juvénile.

4.2.3.3 Aucun joueur ou joueuse AAA, AAA Relève, Espoir ou de division 1 et 2 ne pourra évoluer dans une équipe de division 3 ou 4 (tous les niveaux). Un joueur de division 2 pourrait cependant être réserviste dans une équipe de division 3 d'une catégorie d'âge supérieure.

4.2.4 RÉSERVISTES

4.2.4.1 En saison régulière uniquement, il sera permis d'utiliser un joueur réserviste pour un maximum de cinq (5) parties. Les joueurs ainsi surclassés pourront retourner dans leur équipe d'origine sans pénalité. Cette règle ne s'applique pas pour les gardiens de but, qui n'ont pas de limite de parties comme réservistes.

À sa sixième participation dans une catégorie ou division supérieure, le joueur ne pourra plus retourner dans son équipe d'origine. Un suivi avec la ligue sera nécessaire pour effectuer le changement d'équipe. Un joueur qui retournerait dans son équipe d'origine une fois le 6^e match en surclassement joué sera considéré comme un joueur inadmissible (voir règlementation générale).

5. CALENDRIER

Les établissements membres du RSEQ Montréal n'auront pas à se déplacer pour jouer à l'extérieur du territoire de leur instance régionale en saison régulière, et ce, uniquement dans le cas où le lieu du match excède 50 km depuis un point central du territoire du RSEQ Montréal (Aréna Étienne-Desmarteau).

5.1 NOMBRE DE PARTIES

Le nombre de parties sera établi selon le nombre d'équipes inscrites. Un maximum de quatre (4) croisements (rencontre entre 2 mêmes équipes) sera possible avec une moyenne de vingt (20) parties de saison régulière. Il sera possible d'ajuster le nombre de parties à la baisse ou à la hausse selon les besoins des équipes. Le classement d'une ligue dans laquelle les équipes n'auraient pas le même nombre de parties serait alors fait avec la moyenne des points.

5.2 DURÉE DES PARTIES

5.2.1 Le match officiel consistera en trois (3) périodes de quinze (15) minutes à temps arrêté, sans dépasser l'heure prévue de la fin de la location de glace. Une équipe qui ne pourra pas respecter ce temps de jeu pour ses parties locales devra informer la Ligue lors de la réunion de confection du calendrier.

5.2.1.1 La partie se jouera automatiquement à temps continu dans les deux cas suivants :

5.2.1.1.1 Écart de 7 buts entre les deux équipes en troisième période

5.2.1.1.2 Écart de 10 buts entre les équipes en tout temps

On pourra revenir au temps arrêté, au choix de l'équipe tirant de l'arrière, lorsque l'écart des buts viendra à se réduire à 6 buts et moins.

5.2.2 Une période de trois (3) minutes d'échauffement sera accordée aux deux équipes avant le début de la partie.

5.2.3 Un temps mort d'une (1) minute, par équipe et par partie, sera accordé et géré par les officiels de la rencontre.

5.2.4 S'il y a égalité après le temps réglementaire, et ce, en saison régulière seulement, une période de prolongation de cinq (5) minutes à temps continu avec un nombre de joueurs sur la glace réduit à 3 contre 3 sera disputée si le temps de location le permet.

6. NOMBRE DE JOUEURS

Pour que la partie ne soit pas déclarée forfait, une équipe devra être composée d'un minimum de huit (8) joueurs plus un gardien, prêts à débiter la partie. Les joueurs doivent tous être sur la feuille de match avant le début de la partie. Une équipe qui se présentera avec moins de huit (8) joueurs plus un gardien après quinze (15) minutes de délai sera déclarée forfait.

7. ARBITRAGE

Deux (2) arbitres fédérés seront assignés par partie. Toutefois, advenant la présence d'un (1) seul arbitre, la partie devra tout de même être jouée.

8. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

8.1 Tel que prévu aux Règlements de sécurité de Hockey Québec, une équipe doit avoir parmi son personnel d'encadrement un préposé à la santé et à la sécurité au hockey. La personne détenant le grade de préposé à la santé et sécurité doit obligatoirement faire partie du personnel qui agit au niveau de l'équipe sur le banc lors d'un match.

8.2 Les équipes devront avoir des chandails foncés lors de leurs matchs à domicile et des chandails blancs lors de leurs matchs à l'extérieur.

8.3 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE LOCALE

8.3.1 Considérant que nous évoluons en milieu éducationnel, nous demandons que les matchs commencent après 15 h, mais sommes conscients des disponibilités parfois limitées des installations. L'équipe receveuse devra ainsi prévoir la réservation de son aréna afin que les parties débutent entre 15 h et 17 h 30 et la location devra être de 90 minutes. L'entraîneur de l'équipe receveuse aura la responsabilité d'aviser l'entraîneur adverse du temps de glace disponible pour la partie.

8.3.2 Elle devra assurer la présence d'un marqueur-chronométrateur. Prévoir une feuille de match ainsi que deux (2) chronomètres.

8.3.3 Elle devra fournir les rondelles nécessaires à l'échauffement des deux équipes ainsi que pour la tenue de la partie.

9. SANCTIONS

9.1 PÉNALITÉS

Partie de 45 minutes		
Code	Description	Minutes de punition
A	Mineure ou mineure de banc	2 minutes à temps arrêté
B	Majeure	5 minutes à temps arrêté
C	Inconduite	10 minutes à temps arrêté
D	Extrême inconduite ou grossière inconduite	Expulsion
E	Punition de match	Expulsion

Un joueur qui obtiendra 3 infractions mineures lors d'un match sera exclu dudit match. Une *double mineure* sera considérée comme étant une infraction. L'entraîneur sera tenu de faire appliquer cette réglementation.

9.2 OFFENSES ET SANCTIONS

Le RSEQ Montréal recommande fortement à chacun des entraîneurs de la Ligue de présenter et d'expliquer le tableau suivant à ses joueurs, autant dans un but préventif qu'éducatif.

Toute infraction n'apparaissant pas dans ce tableau sera sanctionnée par un nombre de matchs laissé à l'entière discrétion du comité de discipline du RSEQ Montréal.

OFFENSES ET SANCTIONS					
Une OFFENSE consiste à se voir décerner un ou plusieurs codes de punitions d'une même catégorie d'infraction dans un match. Une SANCTION consiste à se voir décerner un ou plusieurs matchs de suspension par suite d'une infraction commise. Ce nombre correspond à chacun des codes reçus et selon l'offense à laquelle le membre est rendu pour cette catégorie d'infraction.					
	Catégories d'infractions	Codes de punition	1 ^{re} offense	2 ^e offense	3 ^e offense
1.	Instigateur (+ note 1)	A4	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
2.	Agresseur (+ note 1)	A1	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
Note 1: Les punitions pour instigateur (A4) et agresseur (A1) sont toujours accompagnées d'une punition pour bataille (B2 + D2 ou B3 + D3)					
3.	3e homme (pacificateur)	D7	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
4.	Le 1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui ne se bat pas	A8 + A8 + D8	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
5.	3e homme (avec bataille)	D7 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
6.	Le 1er joueur à quitter le banc lors d'une bataille qui se bat	A8 + A8 + D8 + B2 + D2	2 + 2 Total 4 matchs	4 + 4 + CD Total 8 matchs	Ind. + CD
7.	Bataille	B2 + D2 * ou B3 + D3 *	2 matchs	4 matchs + CD	Ind. + CD
Pour les catégories 1 à 7 inclus.		Si dans le dernier 5 minutes du matchs ou en temps supplémentaire	Joueur: + 1 match	Joueur: + 2 matchs	Joueur: Ind. + CD
			Entraîneur: Avertissement	Entraîneur: 1 match	Entraîneur: 1 match
Pour les catégories 1 à 7 incl., les infractions A1-A4-D7-D8 se cumulent ensemble et les infractions pour bataille B2 + D2 ou B3 + D3 se cumulent séparément de A1-A4-D7-D8. Les infractions D6 doivent se jumeler aux codes B2 + D2 ou B3 + D3.					
8.	Mise en échec par derrière	A40 + D40	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B40 + D40	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
9.	Mise en échec (Référence 8.5.3 B)	A39 + D39	1 match	2 matchs	Ind. + CD
		B39 + D39	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
		E39 + B39	3 matchs + CD	3 matchs + CD	Ind. + CD
Pour les catégories 8 et 9, les mineures et les majeures se cumulent séparément.					
10.	Coup à la tête	Majeure: B48 + D48	2 matchs	4 matchs	Ind. + CD
11.	Toutes les autres extrêmes inconduites et les inconduites grossières	D-... (toutes sauf D2-D7-D8-D40-D48)	Joueur: 1 match	Joueur: 2 matchs	
			Officiel d'équipe: 2 matchs	Officiel d'équipe: 4 matchs + CD	Officiel d'équipe: Ind. + CD
12.	Toutes les punitions de match	E-... (toutes)	3 matchs minimum + CD	3 matchs minimum + CD	Ind. + CD
Note 2 Toutes les sanctions inquées dans ce tableau sont automatiques et sans droit d'appel.					
Note 3 À sa discrétion, le Comité de discipline de la ligue peut, selon le cas, augmenter la sanction automatique prévue.					
Note 4 Dans le tableau, la mention «Ind. + CD» signifie que le membre est suspendu indéfiniment jusqu'à ce que le Comité de discipline concerné rende décision et il doit le faire dans les 15 jours calendrier suivant la réception du dossier.					
Note 5 Sera considéré dans les cinq (5) dernières minutes du match, toute infraction commise après le match lors de la poignée de main ou encore à la sortie des joueurs avant l'entrée de ceux-ci dans le vestiaire.					

10. CLASSEMENT

10.1 Points accordés aux fins du classement des équipes, le seront de la façon suivante:

Résultat	Pointage
Victoire	3 points
Victoire en prolongation	2 points
Défaite en prolongation	1 point
Nulle	1 point
Défaite	0 point
Forfait	0 point

10.2 POINTS D'ÉTHIQUE SPORTIVE

Un (1) point supplémentaire peut être accordé pour le respect de l'éthique sportive. Ce point sera accordé tel que prévu à la règle de franc jeu de Hockey Québec.

10.2.1 Pee-wee = Benjamin

10.2.2 Bantam = Cadet

10.2.3 Midget = Juvénile

10.3 Lorsqu'il y a forfait, le pointage enregistré pour le classement est de 3 à 0. Seule l'équipe gagnante a droit à ses points d'éthique.

11. ÉLIMINATOIRES

11.1 ADMISSIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Tout joueur dûment inscrit dans les délais prescrits et ayant participé à un minimum de 40% des parties sera admissible aux éliminatoires et à la finale régionale. Advenant le cas d'un joueur ou d'un gardien de but blessé au cours de la saison et n'ayant pas été en mesure de participer à 40 % des matchs de son équipe, seul le coordonnateur des programmes au secondaire pourra permettre sa participation en séries éliminatoires. Dans un tel cas, une preuve médicale sera exigée.

11.2 PROCÉDURE EN CAS D'ÉGALITÉ LORS DES ÉLIMINATOIRES

11.2.1 Si la partie est à égalité à la fin du temps régulier d'une partie éliminatoire, la période de prolongation nécessaire pour déterminer l'équipe gagnante est :

5 minutes à temps continu* avec un nombre de joueurs sur la glace réduit à 3 contre 3. À la fin du temps régulier, si une seule équipe a obtenu son point d'éthique sportive, celle-ci pourra avoir un patineur de plus sur la glace (4 vs 3), et ce, pour toute la durée de la prolongation.

*Le temps sera arrêté dans la dernière minute de la période de prolongation.

11.2.2 S'il y a toujours égalité après la période de prolongation, chaque équipe procédera à trois (3) tirs en fusillade, en alternance, pour déterminer l'équipe gagnante, tel que prévu à la règle 10.7.2 de Hockey Québec.